ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет информационных технологий

Кафедра Информатики и информационных технологий

направление подготовки

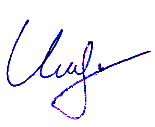
09.03.02 «Информационные системы и технологии»

Отчёт

по проектной практике

Выполнил(а): студент(ка) группы 231-338

Шаура Илья Максимович

(Фамилия И.О.)

Дата, подпись 30.05.2024

(дата) (подпись)

Проверил:

Дата, подпись

(дата) (подпись)

Москва

2024

**Введение**

Практика проходила с 6 мая 2024 года по 1 июня 2024 года в рамках мероприятия Prototype vol.2/24, организованного компанией Astrum Entertainment в Москве. Мероприятие было посвящено разработке и изданию игр на российском рынке, включало лекции, практические занятия и встречи с профессионалами игровой индустрии.

**Цели и задачи практики**

1. Изучение документов, регламентирующих деятельность IT-специалиста.
2. Ознакомление с мероприятиями по технике безопасности.
3. Изучение особенностей документооборота.
4. Исследование оборудования и информационной структуры предприятия.
5. Ознакомление с технической деятельностью организации.
6. Детальное изучение информационных систем и ЛВС предприятия.
7. Изучение приема и обработки информации.
8. Проведение анализа информационных потребностей предприятия.
9. Подготовка отчета по результатам анализа с рекомендациями.
10. Оказание помощи по технической составляющей информационной системы.

**Ход выполнения работы**

**06.05.2024 – 08.05.2024**

Изучены основные документы, регламентирующие деятельность IT-специалиста, и проведено ознакомление с мероприятиями по технике безопасности. Были изучены должностные инструкции, стандарты безопасности, внутренние правила компании.

**09.05.2024 – 10.05.2024**

Изучены особенности документооборота в рамках специальности. Изучены методы регистрации, хранения и передачи документов в электронном и бумажном виде.

**11.05.2024 – 13.05.2024**

Изучено оборудование и информационная структура предприятия. Проведен анализ сетевой инфраструктуры, серверного оборудования и систем хранения данных.

**14.05.2024 – 16.05.2024**

Ознакомление с технической деятельностью организации и детальное изучение информационных компьютерных систем и ЛВС. Изучены конфигурации рабочих станций, сетевые устройства, серверные решения и их взаимодействие.

**17.05.2024 – 19.05.2024**

Изучены методы приема и обработки информации, полученной с помощью информационных систем. Были рассмотрены процессы сбора данных, их валидация и первичная обработка.

**20.05.2024 – 21.05.2024**

Проведен анализ информационных потребностей предприятия по подразделениям. Выявлены ключевые требования к информационным системам и разработаны рекомендации по их оптимизации.

**22.05.2024 – 23.05.2024**

Подготовлен отчет по результатам анализа с указанием соответствующих рекомендаций. Проведен анализ существующих информационных потоков и предложены улучшения для повышения эффективности работы.

**24.05.2024 – 25.05.2024**

Оказана помощь по технической составляющей информационной системы организации. Проведены работы по настройке и оптимизации сетевого оборудования, серверов и рабочих станций.

**27.05.2024 – 28.05.2024**

Изучены современные инструменты в геймдеве и проведено участие в практических занятиях по разработке игр. Были рассмотрены технологии Unity и Unreal Engine, а также методы интеграции игровых элементов и механик.

**29.05.2024**

Встречи с профессионалами игровой индустрии. Обсуждались вопросы текущих тенденций в разработке игр, маркетинга и монетизации игровых проектов.

**30.05.2024 – 31.05.2024**

Проведен анализ рыночных трендов и перспектив, разработаны рекомендации для успешных проектов. Подготовка презентации по итогам работы и участие в итоговых встречах и обсуждениях.

**01.06.2024**

Подготовка и сдача всех документов по практике. Завершение документооборота и оформление отчетности.

**Технология создания игр**

Одной из ключевых технологий, использованных в ходе практики, была платформа Unity. Unity представляет собой многофункциональную кроссплатформенную среду для разработки игр и интерактивного контента.

**Основные этапы работы с Unity:**

1. **Создание проекта**: Были созданы проекты с различными шаблонами для 2D и 3D игр.
2. **Импорт ассетов**: Импортированы необходимые ассеты, включая модели, текстуры и звуки.
3. **Сценарии и логика**: Написаны скрипты на языке C# для управления поведением игровых объектов.
4. **Интерфейс пользователя**: Разработан интерфейс пользователя с использованием Canvas и UI элементов.
5. **Тестирование и отладка**: Проведено тестирование и отладка проекта, исправлены ошибки и оптимизированы производительность.

**Выводы**

За период практики было изучено множество аспектов, связанных с деятельностью IT-специалиста и разработкой игр. Были получены практические навыки в настройке и управлении информационными системами, изучены современные инструменты и технологии геймдева, а также проведен анализ и подготовлены рекомендации по оптимизации информационных процессов в организации.